

Programbeskrivelse

Bachelor i spilldesign

180 studiepoeng

2023-2026

*Studiet er akkreditert av Styret: 25.08.2015 og reakkreditert av Styret 08.12.2022
Programbeskrivelsen er godkjent i Utdanningsutvalget: 17.11.2022 (UU/ADM-sak 227/22)*

Innhold

1. Innledning	3
1.1 Formelle krav	6
2. Læringsutbytte	7
3. Studiets struktur	9
3.1 Faglig progresjon	9
3.2 Emner første studieår	12
3.3 Emner andre studieår	13
3.4 Emner tredje studieår	14
3.5 Valgemner	15
3.6 Bacheloroppgave	15
4. Undervisnings- og vurderingsformer	17
4.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning	17
4.2 Eksamens- og vurderingsformer	20
5. Internasjonalisering og internasjonal utveksling	21
5.1 Ordninger for internasjonalisering	21
5.2 Ordninger for internasjonal studentutveksling	21

1. Innledning

Westerdals institutt for film og medier er et av fire institutter som utgjør School of Arts, Design and Media ved Høyskolen Kristiania, Norges største kunstfaglige utdanningsmiljø. Instituttet tilbyr seks kunstfaglige bachelorprogram innen Film og TV, Lyddesign, Manus, Visual Effects (VFX), 3D-grafikk, og Spilldesign. Bachelorstudiene på instituttet er bygget på samspillet mellom tekniske ferdigheter og kunstnerisk visjon innen audiovisuelle medier. Studenten får inngående praktisk og teoretisk kunnskap om hele utviklings- og produksjonsprosessen, og det legges vekt på en undersøkende tilnærming til fagfeltet.

Samtidig som hvert bachelorprogram går i dybden på sitt fagfelt, legges det til rette for at alle studenter ved instituttet får anledning til å samarbeide på tvers av studieprogrammer. Dette bidrar til et fremtidsrettet og dynamisk fag- og studiemiljø, der undervisningen utvikles gjennom nye samarbeidsmetoder og produksjonsprosesser. Etter hvert som studentene tilegner seg faglig kompetanse innenfor eget studieprogram, inviteres alle til å delta i nyskapende og kreative samarbeidsprosjekter som tar sikte på å utvikle både fagfeltet og bransjen de skal bli en del av.

Studenten vil merke en sterk tilknytning til den profesjonelle bransjen gjennom faglig ansatte og gjesteforelesere som kommer fra internasjonalt ledende fagmiljøer. Undervisningen er forskings- og utviklingsbasert, ofte i samarbeid med bransjen og studentene.

Bachelor i spilldesign er en kunstnerisk og teknisk utdanning som har som formål å utdanne kreative og dedikerte designere av interaktive opplevelser innen fagfeltet spilldesign.

Profesjonelle spill lages av tverrfaglige team der hvert medlem har en klart definert rolle og ansvarsområde, og spilldesigneren sitter sentralt i denne utviklingsprosessen. Spilldesigneren er en designer som både har evnen til å finne på noe nytt og spennende, så vel som å gjenbruke eksisterende ideer og bygge videre på disse. En god designer er analytisk i forhold til grunnleggende prinsipper innen spill, og har evnen til å sette seg inn i ulike målgrupper og markeder. Spilldesigneren har som oppgave å beskrive og formidle sine spillidéer til andre, samt realisere disse ideene ved bruk av ulike designverktøy og konsepter. Studiet legger derfor vekt på teoretisk og praktisk gruppedynamikk og idéutvikling. Studentene lærer dessuten å utvikle sine kreative sider, og fokus ligger på å bruke både fantasi og fornuft til å bygge og berike spillopplevelsen.

Studieprogrammet har en bransjenær tilnærming til spilldesign, og benytter derfor oppdatert fagmateriale og industristandard på alt av verktøy og programvare. Det gis opplæring i planlegging og gjennomføring av spillproduksjoner, samt hvordan ulike verktøy og teknikker kan avdekke risiko og kompleksitet på et tidlig stadium. Programmet bruker mappeevaluering som vurderingsform, da dette best simulerer hvordan man arbeider i spillindustrien. I de fleste mappene inngår en eller flere innleveringer der studentene har et begrenset tidsrom til å løse en oppgave, med mulighet for tilbakemelding underveis som simulerer den interaktive arbeidsprosessen man finner i spillbransjen. Gjennom hele utdannelsen står det kommersielle

aspektet sentralt i form av søkelys på trender, marked, verktøy og målgruppe for bedre å fremstille en kommersiell og kunstnerisk suksess.

I dagens kreative industri er man alltid på utkikk etter det absolutt nyeste: innen alt fra teater, eventer, film, musikk, visualisering, utdanningssektoren, reklame og forskning kan en spilldesigner være en viktig samarbeidspartner for å skape kraftfull innovasjon og kreativitet. Dette gjør spilldesignere til et verdifullt tilskudd til andre bedrifter og fremtidige arbeidsplasser som søker nye markeder. Studiet er godt forankret i eksisterende forskning og kunstnerisk utvikling, gode lærebøker og erfaringsbasert kunnskap fra spillindustrien. I tillegg er det etablert samarbeid med universiteter og høyskoler internasjonalt. Studiet har en industriell forankring og aktører fra spillindustrien brukes jevnlig som forelesere, til mesterklasser og som eksterne sensorer på evalueringer og eksamen.

Lærerne på studiet er i tillegg til undervisning også involvert i forsknings- og utviklingsprosjekter både internt på instituttet, og i samarbeid med andre institutter som Institutt for scenekunst. Denne aktiviteten vil kunne komme studentene til gode både i form av ny innsikt, og i form av mulige bachelorprosjekter og andre oppgaver som går på tvers av institutter.

De faglig ansatte på studiet er godt knyttet til spillbransjen både i Norge og i Skandinavia. Studenten vil merke en sterk tilknytning til bransjen gjennom forelesere og gjesteforelesere som til daglig jobber på de største og mest spennende produksjonene her til lands. Med ett helt nytt bygg utstyrt med greenscreen rom, motion capture drakter, Wacom Cintiq Tegnebrett og pc/produksjons lab, er grunnlaget lagt for mange nyskapende produksjoner i årene fremover.

I den norske spillbransjen er det ofte knappe budsjetter og tidsrammer, og det vil derfor være viktig at studenten lærer å jobbe smart og kreativt innenfor et rammeverk med korte frister. Studenten vil bli guidet gjennom realistiske spillprosjekter som i løpet av studietiden vil vokse i størrelse og kompleksitet, og vil gi studenten en smakebit av å være en del av en utfordrende, men svært spennende bransje. Programmets tette dialog med skandinaviske spillstudioer gjør at det vil være gode muligheter for praksisplass mot slutten av studiet.

Etter endt studium vil studenten ha utviklet en profesjonell «showreel» med prosjekter, noe som er nøkkelen til en karriere i spillbransjen. Et flertall av programmets alumni jobber nå i den norske eller internasjonale spill- og interaktive mediebransjen.

Generelt vil studiet gi kompetanse til å gå inn i følgende roller:

- Spilldesign og spillutvikling
- Prototyping, QA and Playtesting
- Level design og environmental storytelling
- Scripting/programming
- Producer and marketing

- Writing and narrative design
- System design & UX-design
- Interactive media and creative content creation

Det vil også være mulig å fortsette utdanningen på masternivå i Norge eller utlandet.

Dette studiet passer for kreative mennesker som ønsker å jobbe med spillutvikling og designoppgaver på ett profesjonelt nivå. Studiet vil ikke kreve forkunnskaper utover generell studiekompetanse. Erfaring med programmering er ikke nødvendig. Kjennskap til programvare for spillmotor, video- og billedredigering er ikke påkrevd, men kan være nyttig. Det vil være en fordel dersom studenten liker å skape ting, har kreative interesser som fotografi, film og video produksjon, tegning eller annen formgivning. Dette er noe vi ser etter i opptaksprøven som skal sendes inn som en del av søknaden til studiet.

Utdanningen på instituttet er utpreget praktisk og produksjonsorientert, med vekt på studentsentret undervisning og aktive læringsmetoder. Det meste av undervisningen foregår i små klasser og grupperinger med tett oppfølging for god læring og godt studentmiljø.

Den pedagogiske kjernen på instituttet er basert på strukturerte tilbakemeldingsmetoder og gruppekritikk, der medstudenter og faglig ansatte deltar aktivt i dialog for å videreutvikle ideer og prosjekter.

Vi etterstreber studentmedvirkning i alle prosesser og vi oppmuntrer til eksperimentering, prøving og feiling. Hos oss er undervisningsrelasjonen mellom student og ansatt basert på gjensidig tillit og respekt. Vi tar sosiale læringsforhold på alvor og vi jobber bevisst med utvikling av psykologisk trygghet i grupper.

Gjennom studiet vil det være gode muligheter for tverrfaglig samarbeid både med studenter fra andre programmer innenfor mediefag, men også fra øvrige institutter ved School of Arts, Design, and Media.

Målgruppen for Bachelor i spilldesign er personer som ønsker å være premissleverandører og formidlere for fleksible og varierte produksjoner innenfor spill, eventer og interaktiv media. Kandidater som har fullført Bachelor i spilldesign på instituttet har funnet arbeid som spilldesignere, level- og systemdesignere, UX-designere, produsenter, Marketing Production Assistants og Gameplay-programmerere for spillfirmaer, edutech/serious game selskap og andre nye fagområder innen teknologi, kunst og næring. Enkelte blir også rådgivere for produsenter, kunst- og historiefordlere og andre som utvikler teknologiske interaktive og eventbaserte opplevelser.

Programmet er relevant for videre studier på masternivå innen film, seriedrama, og medier. Det kan også kombineres med andre studietilbud for å danne relevante fagkombinasjoner.

For å lykkes i studiarbeidet stilles det særlige krav til studentenes evne til å initiere, utvikle og realisere et prosjekt av audiovisuell eller teknisk gjennomførbar idé gjennom en iterativ

prosess. Det er viktig at studenten har noen interesser utenfor sine sjangere/fagfelt og en bevissthet om interaktiv design, samt den disiplin og tålmodighet som kreves for å være selvdreven innen et selvstendig, kreativt yrke.

1.1 Formelle krav

For å kunne søke på dette studiet må man oppfylle formelle krav om opptak, samt bestå en opptaksprøve.

For oppfyllelse av formelle krav må man kunne redegjøre for ett av punktene nedenfor:

- Generell studiekompetanse
- Generell studiekompetanse etter fagopplæring med fag/svennebrev eller yrkespraksis og utdanning etter 23/5-regelen

Opptaksprøve

Sammen med søknaden skal det leveres/gjennomføres en opptaksprøve. Opptaksprøven består av en eller flere oppgaver som kan være praktiske og/eller skriftlige, samt et intervju.

Anbefalte forkunnskaper kan være praksis eller studier fra grafikk, programmering, design og visualisering, spillutvikling, E-sport, eller informasjonstekniske studier.

Beskrivelse av opptaksprøve og vurderingskriterier publiseres på høyskolens nettsider i god tid før søknadsfrist her: <https://www.kristiania.no/studere-hos-oss/opptaksinformasjon/>

Det henvises til *Forskrift om opptak til høyere utdanning*¹ og *Forskrift om opptak, studier, grader og eksamen ved Høyskolen Kristiania*² for mer informasjon.

¹ <https://lovdata.no/dokument/SF/forskrift/2017-01-06-13>

² <https://lovdata.no/dokument/SF/forskrift/2018-06-01-813?q=H%C3%B8yskolen%20Kristiania>

2. Læringsutbytte

Alle studieprogrammer ved Høyskolen Kristiania har fastsatt et overordnet læringsutbytte som enhver student er forventet å oppnå etter å ha fullført studiet. Læringsutbytte beskriver hva studenten er forventet å vite, kunne og være i stand til å gjøre som et resultat av læringsprosessene knyttet til studiet. Læringsutbytte er beskrevet i kategoriene kunnskap, ferdigheter og generell kompetanse.

Kunnskap

Kandidaten ...

- har bred kunnskap om spilldesign-prosessen både før og etter produksjon
- har kunnskap om sentrale temaer innen kunst, interaksjon og spillutvikling
- har god kunnskap om ulike arbeidsroller og prosesser og verktøy innenfor ulike produksjoner
- har kjennskap til grunnleggende teorier innen utvikling av spilldesign, hvilke prosesser som støtter utvikling, samt egnede metoder og verktøy som støtter prosessen
- har bred kunnskap både om forskning og teknologiske utvikling i forhold til programvare og metoder for å skape varierte visuelle uttrykk innen spilldesign
- kan oppdatere sin kunnskap om kritisk tenkning, kommunikasjon og problemløsning knyttet til spill baserte systemer, og har bred kunnskap om hvilke miljøer som er ledende innen utviklingen av spilldesign, interaksjon og utviklingsarbeid
- har kunnskap om de viktigste milepælene i spillhistorie og utvikling både i form av historie, nyutvikling og kontekst.
- har innsikt i audiovisuell fortelling og andre medieformer, og hvordan disse kan gjensidig belyses gjennom et utforskende perspektiv

Ferdigheter

Kandidaten ...

- kan anvende og gjøre begrunnede valg av teknikker som benyttes innen spillbransjen og beslektede industrier
- kan ta kreative beslutninger basert på kunstneriske og ludologiske prinsipper
- kan reflektere over egne kunstneriske og tekniske valg innen spillproduksjon og justere egen faglig utøvelse ut fra veiledning, playtesting og tilbakemelding
- kan reflektere på en hensiktsmessig måte over egen utvikling og/eller oppdragsgivers ønsker og krav i forhold til oppgavens art
- kan finne, vurdere og henvise til informasjon og fagstoff til relevante kilder for spillproduksjon historisk og i samtiden og framstille dette slik at det belyser en problemstilling

- kan planlegge og utføre spillproduksjoner fra ide til sluttprodukt med tanke på historiefortelling, teknisk gjennomføring og kunstnerisk utførelse på en effektiv og profesjonell måte
- behersker alle elementer av interaktiv design-prosessen ved å anvende programvare som er industristandard
- kan sette sammen en profesjonell presentasjon

Generell kompetanse

Kandidaten ...

- har innsikt i etiske problemstillinger innen spilldesignfaget, slik som regler for bruk av forskning, kunstnerisk materiale og generelle kopirettigheter
- kan jobbe på produksjoner innenfor rammene av en profesjonell pipeline
- kan visualisere og kommunisere sine ideer på en effektiv måte
- kan formidle til eksterne når og hvordan spilldesign teorier, problemstillinger og løsninger benyttes og hvilke muligheter og begrensinger som finnes
- kan reflektere og delta i diskurser innen faglig utviklingsarbeid og gjennom dette oppnå en økt bevissthet om god praksis
- kjenner til hvordan fagområdet utvikles og bidra til videreutvikling og nytenking innen spilldesign
- kjenne til miljøer, kulturer og satsningsområder innen nye fagfelt som kan benytte seg av prosesser fra spilldesign, med et fokus på bærekraft, mangfold og inkludering.

3. Studiets struktur

Bachelor i spilldesign er et treårig studium som totalt teller 180 studiepoeng, hvorav 172,5 studiepoeng dekkes av obligatoriske emner, og 7,5 studiepoeng av valgfrie (valgemner).

Studiet gjennomføres over seks semestre, og strukturen er bygget opp på følgende måte:

Bachelor i Spilldesign			
1. semester	Introduksjon til film- og mediastudier 7,5 sp	Game Design 1 22,5 sp	
2. semester	Game Prototyping 7,5 sp	Game Design 2 22,5 sp	
3. semester	Narrative and Level Design 7,5 sp	UX/UI and System Design 7,5 sp	Game Production 1 15 sp
4. semester	Valgemne 7,5 sp	Media Jam 22,5 sp	
	Alternativt løp: Utveksling 30 sp		
5. semester	Bachelor preproduksjon 7,5 sp	Game Production 2 22,5 sp	
6. semester	Bacheloroppgave 30 sp		

Tabell 1. Oppbygging av emner 1.-3. studieår

Obligatoriske emner	Valgfrie emner
---------------------	----------------

3.1 Faglig progresjon

I første halvdel av studiet skal studenten lære det grunnleggende innenfor spilldesign og de nødvendige verktøyene for å gjennomføre produksjoner. Siste halvdel av studiet skal studentene bruke disse verktøyene i realistiske produksjoner som øker i kompleksitet og omfang utover i studiet.

Det første året består av to større prosjekter innen fagfeltet med to mindre emner som støtter på to forskjellige plan. Det første prosjekt i emnet *Game Design 1*, på første semester, har fokus på gameplay, spillbalanse, og på både fysisk og digitale spillprosjekter. Her er det lagt spesielt vekt på stramme rammer og historie, rask prototyping og designprinsipper. Alle får en god og grunnleggende innføring, og målet er å produsere to typer spill.

I dette semesteret får studentene også *Introduksjon til film- og mediastudier*. Dette er et fellesemne for alle førsteårsstudenter på instituttet. I tillegg til grunnleggende kunnskap om høyere utdanning, samt idéutvikling og samarbeidsmodeller i audiovisuelle fortellerfag, har dette emnet også fokus på hvordan kunnskap om kunstnerisk utviklingsarbeid og vitenskapelig forskning kan bedre deg og prosjektene dine i oppgavene som kommer fremover. Dette gjelder både på linjen og etter endt studie. Dette er høyst nødvendig for spilldesign som ofte dekker flere områder enn kun spill, og der stadig nye fagmiljøer dukker opp.

Andre semester tar for seg grunnleggende prototype- og prosjektarbeid, samt designteknikker og kreativ oppgaveløsning i ett spill som skal lanseres via å lage mange mindre prototyper som utfordrer ideutviklingen. Her lærer studenten om historiske og kulturelle milepæler, samt trener på teknikker og ferdigheter innen problemløsning. Det gjelder også å bli fortrolig med produksjonsflyten og på denne måten får studenten testet flere typer roller internt. Man blir kjent med ansvarsrollen og gjøremål knyttet til oppgaver som ligger bak enhver spillproduksjon. Her er det også fokus på scripting, game studies, level design og digital art for en større og mer målrettet spillproduksjon.

Det er derfor lagt spesielt fokus og trykk på at studentene skal ha kunnskap om informasjonsinnhenting og kildekritikk, men også om det å kunne motta veiledning og gi tilbakemelding som da er kritisk for egen utvikling, men også bedring av prosjekter og verktøy. Studenten skal også i løpet av studiet reflektere kritisk omkring eget og andres arbeid og utvikle et bevisst forhold til kunstnerisk utviklingsarbeid.

I det andre året gis det en grundig opplæring i spilldesign og historiefortelling i emnet *Narrative and Level Design*. Her lærer studentene forskjellige typer fortellergrep og måter å vise tematikk på i ett praktisk emne hvor det er stort fokus på å knytte level design og environmental storytelling opp mot atmosfære, estetikk og stemning gjennom interaktiv historiefortelling.

I emnet *UX/UI and system design* er det selve brukeropplevelsen, på engelsk *User Experience* (UX), som står sentralt. UX oversettes til brukeropplevelse på norsk, og dette er en gren av spilldesign som fokuserer på psykologien til den endelige spiller (brukeren) og studier av dennes handlinger og tankeprosessen bak. Gjennom UX sikrer spillutviklere at visjonen de ønsket å skape vil nå uendret til sluttbrukerne. Systemdesign-elementet i emnet går ut på å raskt kunne iterere (dvs. repetere med bedre versjoner) på en allerede sterk og vital mekanikk. Det skal også bygges opp systemer som raskt kan byttes ut for å balansere smartere samt kunne bytte ut deler uten at det påvirker andre systemer for en mer sømløs opplevelse.

Det blir også fokus på verktøykassen som skal brukes mye i emnet *Game Production 1*, hvor studentene skal lage ett stort spill sammen som en del av en oppgave. Her skal roller, ansvar og oppgaver tildeles og emnet skal driftes som ett ekte spillselvskap. Prosjektet blir da laget i preproduksjonsfasen av emnet, og det bygges i slutten av emnet. Dette gjøres også for å simulere praktisk produksjon og skape forventningsavklaring rundt arbeidsoppgaver, intern kommunikasjon og arbeidsflyt.

I fjerde semester står samarbeid med andre faggrupper på Schoolen og instituttet i fokus. I dette semesteret tilbys først et knippe mindre valgemner som kan velges fra hele School of Arts, Design, og Media. Deretter deltar samtlige studenter på Westerdals Institutt for Film og Medier i et stort samarbeidsprosjekt, der hovedfokus er å skape nye og unike samarbeidsproduksjoner på tvers av fagfelt og tradisjoner. Dette fellesemnet på 4.semester, *Media Jam*, gir gode muligheter for å velge et uttrykk og plattform man ønsker å utforske videre. Emnet gjennomføres i samarbeid med de andre bachelorprogrammene på instituttet. Studentene skal sammen lage nye utforskende produksjoner, der hensikten er blant annet å møte krav fra et nytt audiovisuelt medielandskap og en bransje i stadig endring.

Fjerde semester er også et inn- og utvekslingssemester for norske og utenlandske studenter, og undervisningen foregår derfor på engelsk. I samarbeid med internasjonale utdanningsinstitusjoner oppfordres alle studenter på instituttet til å ta et semester i utlandet. Les mer om denne muligheten i kapittel 5.

I det tredje året lærer studentene å formulere detaljerte beskrivelser av de systemene som et spill kan være bygd opp av. Videre lærer studentene hvordan de kan formidle en historie effektivt med avanserte visuelle virkemidler. I tillegg får studentene kunnskap om og ferdigheter i bruk av smidige teknikker innen prototyping slik at de raskt og effektivt kan prototype og teste nye spillkonsepter. Alt dette er ment å bidra til å avdekke kostnad, risiko samt forbedre spillprosjekter og sikre at produktet når markedet på et tidlig tidspunkt. Igjen så er målet å lande på et spill med høy produksjonskostnad, robuste mekanikker og fortellergrep i bunn som spisset inn mot ønsket målgruppe.

Studentene vil også jobbe med preproduksjonsteknikker, både for denne produksjonen og for bacheloroppgaven som kommer i 6. semester, for å oppnå en oppgave av meget høyt kunstnerisk og teknisk nivå.

Bacheloroppgaven kan gjennomføres selvstendig eller i gruppe, hvor studenten løser en realistisk og krevende spillproduksjon. Dette kan også utføres hos en ekstern bedrift innen spillbransjen eller beslektede fagområder som VR, Interaktiv media eller lignende slik at studentene gjør ett hovedprosjekt; gjerne i gruppe; der de løser en krevende oppgave knyttet til spilldesign i nærkontakt med en privat eller offentlig virksomhet.

Bachelorprogrammet i spilldesign gir bred kunnskap og ferdigheter som forbereder studenten til å bidra kreativt i spill, film, lyd og interaktive produksjoner. Sentralt gjennom hele studiet vil det være fokus på den kunstneriske utviklingen. Kunstneriske temaer som

spilldesign og spillproduksjon vil ikke bare gjennomgå i ett emne, men vil være en ramme rundt alle emnene i studieprogrammet.

For at studentene skal få kunnskap om de siste teknikker og innovative metoder i spilldesignbransjen, vil forelesningene i stor grad bli utført av profesjonelle i bransjen. Gjennom spennende gjesteforelesninger og inspirerende industribesøk vil studenten få et nært innblikk i hvordan spilldesignbransjen fungerer.

Det vil være fokus på å utvikle en profesjonell holdning blant studentene både når det gjelder å motta tilbakemeldinger og strategier på hvordan en skal presentere sitt arbeide.

Fra første semester vil studenten begynne å utvikle sin showreel. Gjennom ukentlige presentasjoner og innleveringer i «weeklies» (materiale som er produsert i løpet av uken), samt gjennom å jobbe i transparente systemer og inneha ulike roller, vil studentene lære å jobbe iterativt og systematisk.

Forankringen til KU (kunstnerisk utvikling) og FoU (forskning og utvikling) ligger først og fremst i KU, men også i FoU, herunder i den tekniske innovasjonen som finner sted innen spilldesignfaget. Spilldesign er ikke bare en teknikk, det er også en kunstform som er med på å sette preg på produksjoner visuelt og fortellermessig. Utdanningen tar sikte på å utdanne tekniske kunstnere som etter hvert skaper sitt eget uttrykk og særpreg, og kan reflektere og videreutvikle dette videre. Fagansatte vil bidra med kunstnerisk utvikling i sitt arbeide, men også gjestelærere/timelærere vil bidra med kontinuitet og videreutvikling av faget. På den teknologiske siden er spilldesign i en stadig utvikling, og her kan man se et stort potensial for forskning og utvikling i samarbeid med teknologiavdelingen, bransjen og andre forskningsmiljø med tanke på verktøyutvikling, simulering av data til effektbruk, nye teknikker m.m.

3.2 Emner første studieår

Emne	Sp	Beskrivelse
Introduksjon til film- og mediestudier	7,5	Fellesemne på instituttet: Emnet gir en innføring i film- og mediestudier og læringsmetoder/arbeidsmetoder i audiovisuelle fortellerfag. Emnet har som formål å utvikle studentenes forståelse av estetikk, audiovisuelle narrativ og det tverrfaglige samarbeidet som er de audiovisuelle fagenes forutsetning. Det gis videre en introduksjon til kunstnerisk utviklingsarbeid og den kritiske refleksjonen som inngår i enhver skapende prosess.

Game Design 1	22,5	<p>Emnet skal gi studenten grunnleggende innføring i spilldesignerens rolle og arbeidsoppgaver i en moderne spillutviklingsprosess, og skal gi studenten praktisk erfaring med iterativ utvikling av spillkonsepter, både alene og i grupper. Emnet skal gi studenten en innføring i teorier og begreper som danner grunnlaget for en moderne forståelse av spill og spilldesign.</p> <p>Studenten vil undersøke metodiske og grunnleggende problemstillinger i studiet av videospill, med spesiell oppmerksomhet til hvordan videospillstudier utvikler seg som et teoretisk felt, og hvordan det samhandler med endringer i design, publikum og kultur av videospill.</p> <p>Gjennom arbeidet med emnet vil studenten utvikle tekniske ferdigheter innen moderne spillmotorer, og lære å utvikle enkle mekanikker samt realisere spilldesignkonsepter som er anvendelige i en spillproduksjon.</p>
Game Prototyping	7,5	Arbeidet med dette emnet skal gjøre studenten kjent med ulike prosesser tilknyttet prototyping og testing, samt ulike metoder for å gjennomføre dette. Etter gjennomført emne, skal studenten være i stand til å lage, og teste, spill prototyper basert på kjente design konsepter og vurdere designet på bakgrunn av testingen.
Game Design 2	22,5	Arbeidet med dette emnet skal gi studenten en innføring i 2D kunstneriske verktøy og konsepter som en designer kan utnytte i spillindustrien. Studentene vil også lære om arbeidsprosesser, verktøy og roller som er nødvendige for å utvikle et 2D-spill fra konsept til ferdigstilling via de forskjellige fasene.

Tabell 2. Emner 1. studieår

3.3 Emner andre studieår

Emne	Sp	Beskrivelse
Narrative and Level Design	7,5	I dette emnet vil studenten få en grunnleggende innføring i narrative strukturer knyttet opp mot leveledesign og visuell fortellerteknikk i spill. Studenten vil utforske hvordan videospill forteller historier, og hvordan kjente prinsipper fra spill- og leveledesign kan forsterke det narrative gjennom mekanikker, tema og stemning. Gjennom arbeidet med emnet vil studenten introduseres for 3D-level design, og få praktisk erfaring med design, utvikling og iterering av virtuelle områder.
UX/UI and System Design	7,5	Dette emnet introduserer studentene til det grunnleggende om systemdesign brukeropplevelse (UX) og brukergrensesnitt (UI) design, med vekt på arkitektur, komponenter, strategi, forskning, personaer, informasjonsarkitektur, brukervennlighetstesting, analyse, prototyping og interaktiv design for effektiv dataflyt og meningsfull menneskelig-datainteraksjon for å sikre at brukerne er fornøyde og at virksomhetene oppfyller sine mål. Prosjekter setter søkelys på kravspesifikk analyse og strukturelle, informative og psykologiske aspektene ved menneskesentrert design, så vel som flytdiagrammer og trådkisser til mer avanserte prototyper, design og brukertesting.

Game Production 1	15	<p>Arbeidet med dette emnet skal gi studenten kjennskap til grunnleggende prosesser med spillutvikling, fra etableringen av et spillkonsept til ferdigstilling av en tittel.</p> <p>Studenten skal være i stand til å forstå ulike faser av produksjonen samt ulike teamroller og hvordan hvert gruppe-medlem bidrar i produksjonen. Studenten skal planlegge og gjennomføre et omfattende prosjekt i gruppe, og vil både få trening i samarbeid samt kunne jobbe på ett prosjekt av større omfang som del av jobbererfaring.</p> <p>Hensikten med emnet er å gi studenten en helhetlig erfaring med ett større praktisk prosjektarbeid.</p>
Valgemne	7,5	Her kan studenten velge mellom en rekke emner fra alle instituttene på School of Arts, Design, and Media.
Media Jam	22,5	<p>Media Jam er et produksjonsbasert fellesemne for hele Westerdals Institutt for Film og Medier. Emnets formål er å skape en arena der studentene sammen kan tenke nytt om audiovisuelle produksjoner. Samarbeid mellom de ulike programmene og tilhørende fagområder er den grunnleggende filosofien, og det å skape noe helt nytt er målsettingen. Det nye kan ligge i det unike ved et kunstneriske resultat, men det kan likeså godt romme kreative måter å jobbe i prosjekt og produksjon på, der nye former for samarbeid og utviklingsprosesser utprøves. Sentralt i emnet er at studenter fra alle seks studieprogram blir satt sammen i tverrfaglige grupper, der alle er med å tenke og utvikle en prosjektidé fra begynnelsen.</p> <p>Emnet er lagt til rette for deltakelse også for innvekslingsstudenter og undervises på engelsk.</p>

Tabell 3. Emner 2. studieår

3.4 Emner tredje studieår

Emne	Sp	Beskrivelse
Bachelor preproduksjon	7,5	I dette emnet skal studenten forberede og planlegge bacheloroppgaven. Studenten vil arbeide med å definere, velge metode, lage produksjonsplan og presentere for et relevant utviklingsprosjekt. Bachelor preproduksjon er et fellesemne mellom 3D-grafikk, Spilldesign og Visual Effects på Westerdals Institutt for Film og Medier.
Game Production 2	22,5	<p>I dette emnet vil studenten gjennomføre en spillproduksjon med høye krav til kvalitet og utførelse der fokus er på å ferdigstille områder, dokumentasjon og presentasjon i form av markedsføring på ett spisset og profesjonelt nivå.</p> <p>Ved å gi studenten kjennskap til typiske utfordringer en level designer møter i utviklingen av et spill og ulike spillmekanikker vil studenten være bevist på å forstå ulike typer aktiviteter i markedsføring som er aktuelle for de ulike fasene i en produksjon, og utføre dem effektivt og målrettet.</p>

		<p>Emnet bygger på Game Production 1, men har avansert fokus på leveldesign, spilldesign og markedsføring for å kunne utvikle et komplett spill, en fokusert demo eller en vertical slice.</p> <p>Prosjektet kan også være grunnlaget for bacheloroppgaven videre og kan også knyttes opp mot Bachelor preproduksjon i samme semester.</p>
Bacheloroppgave	30	<p>Studenten skal få yrkeserfaring ved å gjennomføre et prosjekt i en bedrift, etablere eget selskap eller delta i et utviklingsprosjekt basert på konseptet som ble utviklet i emnet Bachelor preproduksjon. Studenten skal i et praktisk prosjekt demonstrere bred kunnskap om sentrale temaer og teorier, og vise ferdigheter i teamarbeid, metoder for prosjektstyring og relevante verktøy innenfor spilldesign.</p> <p>Emnet omfatter også en praktisk introduksjon som skal forberede studenten for arbeidslivet. Studenten gis kunnskap om bransjespesifikk juss, bransjens institusjoner og arbeidsmåter, samt om verktøy som søknadsskriving og selvpresentasjon.</p> <p>Se 3.6 Bacheloroppgave.</p>

Tabell 4. Emner 3. studieår

3.5 Valgemner

Alle bachelorprogrammer ved instituttet deltar i avdelingens valgemne, der studenter kan velge ett emner fra en felles portefølje der alle institutter ved School of Arts, Design, and Media inngår. Valgemner foregår i 4. semester, og utgjør 7,5 studiepoeng.

Utvalget av valgemner kan variere fra år til år, og på noen emner vil det være begrenset plass. Oppdatert informasjon om valgmuligheter gis på Høyskolen Kristianas nettsider og gjennom læringsplattformen.

3.6 Bacheloroppgave

Bacheloroppgaven i spilldesign skal være en profesjonell produksjon. Produksjonen omfatter ideutvikling, research, manus, preproduksjon, utvikling, nyskaping og playtesting, og tar utgangspunkt i de ideer, tester og problemstillinger en kom frem til gjennom arbeidet i emnet *Bachelor preproduksjon*. Ut fra dette grunnlaget skal studentene utvikle sitt prosjekt og få dette godkjent av veileder. Når prosjektet er godkjent, skal prosjektet realiseres frem til ferdig produksjon, jf. eksamen.

Studenten skal i sitt praktiske prosjekt demonstrere bred kunnskap om sentrale temaer og teorier, og vise ferdigheter i teamarbeid, metoder for prosjektstyring og relevante verktøy innenfor spilldesign. Oppgaven skal være en profesjonell produksjon av høy kvalitet.

Det vil være mulig å gjøre deler av bacheloroppgaven i/ved et eksternt studio innen spill/interaktiv media eller lignende. Her vil studenten jobbe på de prosjektene som til enhver

tid pågår i studioet. Både ved interne og eksterne prosjekter skal det også utvikles en rapport med store krav til refleksjon.

Emnet omfatter også en praktisk introduksjon som skal forberede studenten for arbeidslivet. Studenten gis kunnskap om bransjespesifikk juss, bransjens institusjoner og arbeidsmåter, samt om verktøy som søknadsskriving og selvpresentasjon. Studenten skal produsere en showreel og CV som kan presenteres for bransjen.

4. Undervisnings- og vurderingsformer

4.1 Pedagogisk plattform og gjennomføring av undervisning

Bachelor i spilldesign er designet slik at summen av emnene og studiearbeidet med disse skal lede studentene frem mot det intenderte læringsutbyttet beskrevet i kapittel 2 i denne programbeskrivelsen.

De enkelte emnene er satt sammen for å vise en bredde innen kunnskap, ferdigheter og generell kompetanse som speiler praksisfeltet. Noen av emnene er mer orienterte mot kunnskapsutbytte, andre mer orienterte mot å bygge spesifikke ferdigheter, mens andre igjen inkluderer flere ferdigheter i koblinger mellom teori og praksis. Dette gjenspeiles i undervisningen.

Arbeids- og undervisnings- og vurderingsformer i de enkelte emnene er valgt for å gi et godt og meningsbærende samsvar mellom det læringsutbyttet som ønskes oppnådd, de undervisningsformer som benyttes og den eksamen som avslutter emnet.

De metodiske valgene speiler også emnets bidrag inn i studieprogrammet som et hele. Studentene møter derfor et variert sett med læringsaktiviteter gjennom studietiden, en variasjon som i sum skal speile det praksisfelt studenten utdanner seg til.

Bachelorprogrammet legger vekt på å bygge en bred kompetanse innen fagfeltet og på å oppøve studentens evne til selvstendig arbeid. Studentenes læringsbevegelse kan beskrives som kontinuerlig samspill mellom teoriformidling, ferdighetsbyggende arbeid, praktisk anvendeliggjøring og realisering av kompetanse gjennom prosjekter og produksjoner. Dette samspillet gjentas alle deler av studiet, og progresjonen ivaretas gjennom økende kompleksitet i arbeidet som skal utføres. Dette speiles av at studiet begynner med stor vekt på arbeidsmetoder og verktøy, for så gradvis å legge stadig større vekt på instrumentell praksis og refleksjon.

Studiet avsluttes med enten bachelorprosjekt i en ekstern bedrift eller i samarbeidsprosjekt med film og TV-, 3D-grafikk- og Visual Effects-studentene i utvikling av film, spill eller interaktive prosjekter.

Utdanningen på instituttet er utpreget praktisk og produksjonsorientert, med vekt på student sentrert undervisning og aktive læringsmetoder. Det meste av undervisningen foregår i små klasser og grupperinger med tett oppfølging for god læring og godt studentmiljø.

Den pedagogiske kjernen på instituttet er basert på strukturerte tilbakemeldingsmetoder og gruppekritikk, der medstudenter og faglig ansatte deltar aktivt i dialog for å videreutvikle ideer og prosjekter.

Instituttet etterstreber videre studentmedvirkning i alle prosesser og vi oppmuntrer til eksperimentering, prøving og feiling. Hos oss er undervisningsrelasjonen mellom student og ansatt basert på gjensidig tillit og respekt. Vi tar sosiale læringsforhold på alvor og vi jobber bevisst med utvikling av psykologisk trygghet i grupper. Vi jobber for et studiemiljø særpreget av inkludering, mangfold og en bevissthet om bærekraftperspektiv i alle produksjoner og prosesser.

Som ved all høyere utdanning stiller også Høyskolen Kristiania krav til studentenes eget selvstendige læringsarbeid. Høyskolen ser det som sin oppgave å tilrettelegge for og fasilitere studentenes arbeid gjennom gode læringsdesign. Samtidig presiserer vi at en underviser kun kan formidle og legge til rette. Selve læringen skjer hos den enkelte student som en følge av studentens eget arbeid. I tilknytning til undervisningen må studenten derfor påregne en betydelig egeninnsats.

De viktigste arbeids-, undervisnings- og vurderingsformer studenten møter ved Bachelor i spilldesign er beskrevet i det følgende:

Forelesning

Plenumsforelesninger er en klassisk undervisningsaktivitet som ikke benyttes i særlig stor grad ved instituttet. Det vil i noen tilfeller benyttes i større teoretiske emner, men også disse emnene vil primært benytte mer studentaktive former, som seminarer, gruppesamtaler, strukturerte tilbakemeldinger, hverandre vurderinger, og omvendt undervisning, mm.

Forelesningen benyttes tradisjonelt for å sikre grundig innlæring av relevante teorier, fakta, ulik informasjon og kunnskap. Undervisningsformen tar i dag sikte på å være i størst mulig grad dialog- og diskusjonsbasert der læringen oppnås som en kombinasjon av egen refleksjon og diskusjon med forelesere/medstudenter.

Seminar

Foruten produksjonsbasert undervisning er seminar i utstrakt bruk på instituttet. Til forskjell fra forelesning, der underviser er den aktive part, ønsker seminarformen å løfte frem studenten som aktiv pådriver for læringsaktivitetene. Dette er i tråd med målene for høyere utdanning for fremtidens kompetansebehov der studenten tar ansvar for egen læring og lærer seg å lære.³ Studentene er hverandres fremtidige kolleger, og sammen skal de danne en ny generasjon audiovisuelle mediearbeidere som løfter bransjen mot en ny tid. I nær kontakt med faglig ansatte og innenfor strukturerte rammer, løftes studentene opp på samme nivå som underviser i dialogbaserte læringsformer og ser med faglig nysgjerrighet på potensialet i studentenes prosjekter.

³ Meld. St. 16 (2020–2021) Utdanning for omstilling— Økt arbeidslivsrelevans i høyere utdanning Kunnskapsdepartementet kap. 4 Studentaktive lærings- og undervisningsformer.

Veiledning og formativ vurdering

Veiledning i grupper og individuelt er også en sentral undervisningsform ved instituttet. Underviser, og i stor grad også medstudenter, gir formativ, dvs. formende og korrigerende, tilbakemelding på studentenes arbeid.

I enkelte emner er det lagt til rette for at studentene veileder og vurderer hverandre i tråd med kriterier og arbeidsrutiner etablert på instituttet. Dette er en veiledningsform som har vist seg å gi en gjennomgående god læringseffekt der tilbakemeldingene fra studenter forteller at studentene ofte lærer mer av å gi tilbakemelding enn av å få.

Produksjon og prosjektarbeid

Den gjennomgående formen for undervisningsaktivitet ved instituttet ligger i det komplekse arbeide studenten gjennomgår i å forberede, gjennomføre og avslutte audiovisuelle medieproduksjoner av høy profesjonell kvalitet.

Her vil studentene jobbe tilnærmet likt som ute i bransjen og opparbeide seg sentral kunnskap om standarder og krav til hele produksjonsprosessen, inkludert kunnskap om forskjellige sjangre, medieplattformer og mottakere. Produksjoner foregår i team, gjerne med et element av tverrfaglighet. Dette er arbeid som gir studentene en mulighet til å utvikle helt nødvendig kompetanse til bruk i arbeidslivet når de kommer ut. Undervisningsformen bygger videre på de kunnskaper og ferdigheter studentene har utviklet ved tidligere produksjoner, og læringsutbytte avanseres gjennom stadig mer komplekse produksjoner.

Andre viktige arbeids-, undervisnings- og vurderingsformer studenten møter kan være:

- Digitalt for- og etterarbeid
- Case-, gruppe- og/eller prosjektarbeid
- Workshops og seminararbeid
- Selvstendig øving / lab-arbeid / praktisk arbeid individuelt eller i grupper
- Eksterne og interne prosjekter, produksjoner, og oppdrag
- Annen studentaktivitet, herunder presentasjoner, plenumsdiskusjoner og formidling
- Bedriftskontakt og praksis
- Selvstendig akademisk arbeid med pensum og annet læringsmaterieil
- Internasjonale kontaktflater som events, student inn- og utveksling, samt gjesteforelesere

For studenter som har behov for veiledning utover timeplanlagt undervisning, har høyskolen tilgjengelige fagressurser, herunder administrativt ansatte, bibliotekarer, digitale læringsressurser (f. eks filmer på nett) og studentveiledere. Disse kan kontaktes av den enkelte student ved behov.

I tillegg til litteratur og hjelp til litteratursøk tilbyr biblioteket også variert opplæring i akademisk skriving.

4.2 Eksamens- og vurderingsformer

Vurdering er en situasjon der et innlevert eller presentert arbeid vurderes opp mot et sett kriterier. Kriterier gitt av læringsutbyttet som er definert for det enkelte emne. Vurderingen kan gjøres av medstudenter, undervisere eller sensorer. Disse vil også gjerne gi en tilbakemelding, enten som en veiledende tilbakemelding eller som en karakter (eksamen).

Ved Høyskolen Kristiania skiller vi mellom vurdering *som* læring, vurdering *for* læring og vurdering *av* læring. Formene på de arbeidene som vurderes (vurderingsformen) kan være den samme ved alle disse tre vurderingssituasjonene mens *formålet* varierer.

Ved vurdering som læring (medstudentvurdering) og for læring (tilbakemelding fra underviser) er formålet å forme en læringsprosess, å hjelpe studenten til å oppnå et best mulig læringsresultat. Denne type vurdering oppfatter vi som en del av undervisningsformene, og disse finnes igjen i kapittel 4.1 ovenfor.

Vurdering av læring er en avsluttende vurdering der de faktisk oppnådde læringsresultatene vurderes, eksamen. Eksamen er ved høyskolen Kristiania definert som «En eksamen er en avsluttende oppgave innen et emne eller et avgrenset delemne». Det innleverte eller presenterte arbeidet vurderes gjennom en sensur, og resultatet av vurderingen skal fremkomme på vitnemålet.

Ved Bachelor i spilldesign vil studentene kunne møte følgende eksamensformer:

- Muntlig eksamen
- Mappeeksamen
- Bacheloroppgave
- Produksjonseksamen

I enkelte emner er det definert obligatoriske aktiviteter. En obligatorisk aktivitet er krav som må være godkjent for å gå opp til eksamen. Aktiviteten kan enten være et krav om at et eller flere arbeider skal leveres inn (arbeidskrav) og/eller krav om deltakelse ved definerte aktiviteter og/eller forelesninger og/eller obligatorisk praksis.

En obligatorisk aktivitet vurderes som Godkjent/Ikke godkjent, og retten til å gå opp til eksamen i et emne med obligatorisk aktivitet krever at denne aktiviteten er vurdert til Godkjent. I motsatt fall mister studenten eksamensrett i emnet inntil aktiviteten(e) er blitt vurdert til Godkjent.

For utfyllende informasjon om eksamen og obligatorisk aktivitet, se Høyskolen Kristianas hjemmesider.

5. Internasjonalisering og internasjonal utveksling

Med henvisning til Studietilsynsforskriften av februar 2017 (§ 2-2, pkt 7 og 8) har studiet ordninger for internasjonalisering og internasjonal studentutveksling.

Ordningene for internasjonalisering er tilpasset studietilbudets nivå, omfang og egenart.

Innholdet i ordninger for internasjonal studentutveksling er faglig relevant.

5.1 Ordninger for internasjonalisering

Studietilbudet er satt i en internasjonal kontekst og eksponerer studentene for et variert perspektiv på audiovisuell medieproduksjon. Dette skjer bl.a. gjennom deltakelse på internasjonale festivaler og arrangementer, samt utstrakt bruk av internasjonal litteratur og eksempler i undervisning. Studentene får også møte flere internasjonale gjesteforelesere og bransjeaktører gjennom studieløpet og samarbeider i team med internasjonale innvekslingsstudenter i 4. semester.

For spesifikke ordninger for internasjonalisering, vises det til studiets emnebeskrivelser og undervisningsplaner.

5.2 Ordninger for internasjonal studentutveksling

Ordninger for internasjonal utveksling avtales mellom institusjoner og kan være relatert til nettverk og internasjonale mobilitetsprogram.

Her en noen eksempler:

- Nordplus i Norden eller Baltikum
- ERASMUS+ i Europa
- «Exchange» eller «Study Abroad» program, for studenter i og utenfor Europa

For Bachelor i spilldesign tilrettelegges det for utveksling i 4. semester.

Alle studieprogram ved instituttet har 4. semester som ut/innveksling. Ved utveksling vil studenten bytte ut samarbeidsemnet Media Jam og valgemne.

4. semester settes som utveksling og innveksling da dette semesteret i sin helhet omhandler det å arbeide utenfor vante omgivelser og opparbeidede vaner. Her inviteres studentene ved instituttet til å jobbe sammen på tvers av de ulike studieprogrammene. Dette skaper et interdisiplinært samspill for innovasjon og nytenking der undervisningen utvikles gjennom

nye samarbeidsprosjekter og produksjonsprosesser for en fremtidsrettet audiovisuell mediebransje.

Læringsutbyttet for dette emnet sammenfaller med det å reise ut og tilbringe et semester ved et internasjonalt studieprogram. Det å være på besøk hos andre, enten det er i et annet land, på en annen skole eller hos et annet fagfelt med andre arbeidsmetoder og perspektiver, åpner opp for nye læringsprosesser og skaper et innovativt mulighetsrom.

Sentralt i dette semesteret er at studenten samhandler tverrfaglig i prosjekter med vekt på utforskende tilnærming til interdisiplinære mulighetsrom, kunstneriske intensjoner, og nye audiovisuelle formater. De til enhver tid internasjonale avtaler med skoler i utlandet reflekterer denne muligheten på en slik måte at læringsutbyttet ansees som oppfylt.

Kristiania har avtaler om utvekslingsopphold for studentene og studieoppholdets relevans sikres av studieprogramleder. Utvekslingsemner fra partnere godkjennes av studieprogramleder, for innpass i aktuelle bachelorgrader, her med omfang tilsvarende *30 studiepoeng*

Følgende utdanningsinstitusjoner er aktuelle for Bachelor i spilldesign:

- University of Hertfordshire
- Southampton Solent University
- TH Köln
- Breda University of Applied Sciences

Det tas forbehold om endringer av aktuelle utvekslingspartnere. Vær oppmerksom på at det er et begrenset antall studieplasser ved hver utvekslingspartner.

Studenter som blir nominert til utveksling må ha normert studieprogresjon; et karaktersnitt på minimum C; og ha levert motivasjonsbrev. Enkelte partnere vil også be om å få se et utvalg av kreative arbeider/portfolio.

Ved flere søkere enn plasser, så vil studentene bli rangert på bakgrunn av karakterer. På enkelte kreative studier kan studieprogramleder også rangere søkerne på bakgrunn av et utvalg kreative arbeider/Portfolio. Ved likhet i karakterpoeng eller dersom studenten bare har tatt emner med karakterene Bestått / Ikke Bestått, så vil det være studieprogramleders bedømmelse av motivasjonsbrev, samt eventuell portfolio, som er utslagsgivende.

For både steds- og nettbaserte studier er utvekslingen stedsbasert. Ordninger om utveksling gjelder for studenter som har avtale om gradsgivende studier og som har oppnådd minimum 60 studiepoeng på søknadstidspunktet ved Kristiania.